

# L'Anthropocène en perspective

Yohann Trouslard

ENS de Lyon

Dans l'Italie de la seconde moitié du 15<sup>e</sup> siècle s'engagent des entreprises de rénovation urbaine d'une ampleur inédite depuis l'Antiquité ; parallèlement, suite au *De re aedificatoria* d'Alberti, écrit entre 1443 et 1452, les traités d'architecture se multiplient. Ces différentes entreprises ont pour point commun d'intégrer une invention récente : la perspective. Avec elle, au sein du creuset idéologique humaniste de la Renaissance, la vision occidentale de la cité idéale se trouve profondément renouvelée.

Inventée autour de 1415 par Brunelleschi, la perspective monofocale centrée est exposée et théorisée par Alberti dans son *De pictura*, rédigé en 1437 : il en justifie l'usage en expliquant qu'elle révèle l'homme comme «spéculateur et opérateur des choses»<sup>1</sup> — préfigurant le «maître et possesseur de la nature» cartésien. Dans la perspective, le point de fuite est en effet la projection de l'œil dans la représentation. Le monde s'organise donc en fonction de l'œil du spectateur ; il est habité, dominé par l'homme, ouvert aux actions et intérêts de ce dernier. La perspective construit un monde littéralement «commensurable à l'homme» — *commensuratio* est d'ailleurs le premier nom qu'Alberti donne à la perspective. Elle est ainsi à la fois cause et symptôme de la naissance de l'humanisme. Dans cette Italie où cartographie, horlogerie, peinture, sont aussi refondées par une même volonté de géométrisation de l'espace et du temps, on l'affirme : l'homme est la mesure de toute chose. Il s'agit là d'une profonde révolution mentale ; la fin du cosmos : l'homme s'institue comme principe d'ordre du monde (Cardinali 1997 ; Arasse 2004).

Si l'homme n'a pas encore imposé sur son environnement la marque de l'industrialisation, que nombre de chercheurs estiment être le point de départ de cette époque géologique que l'on nomme «anthropocène», il s'estime dorénavant comme capable de, voire même appelé à organiser cet environnement selon sa volonté — et cela commence par le développement de l'urbanisme. Il s'agit là d'une disposition mentale nouvelle, accompagnant les innovations architecturales de la Renaissance, et nécessaire sans doute aux avancées techniques ultérieures.

Ainsi, pour l'architecte de la Renaissance, le «perspecteur», c'est l'homme qui dicte sa loi à l'édifice. À l'inverse, répond le concepteur d'utopie, c'est l'édifice, s'il est habilement conçu, qui agit ensuite sur l'homme et lui assigne un point de vue particulier.

Ordonner le monde autour de soi, c'est d'abord ordonner la ville. Celle-ci ne doit plus être pensée comme un élément du cosmos intégré à l'ordre général par ses axes principaux (*cardo* et *decumanus*), mais, dit Alberti, comme «une grande maison» : la ville est pensée à hauteur d'homme. Les trois *Perspectives Urbinates*, conservées à Urbino, Berlin et Baltimore, en sont la représentation canonique : bien qu'on ne puisse en affirmer le ou les

---

<sup>1</sup> «*speculatore e operatore delle cose*»

auteur(s), ces panneaux sont d'inspiration albertienne. Le plus célèbre, celui d'Urbino est justement titré «La Cité idéale».

De même, l'influence d'Alberti est indiscutable pour la ville de Pienza : souvent considérée précisément comme la première tentative de réalisation d'une cité idéale à la Renaissance, elle fut construite sous la supervision de son disciple, Bernardo Rossellino, à l'initiative du pape Pie II. Le décès de ce dernier l'empêcha de réaliser entièrement son projet — rebâtir son bourg natal, Corsignano, qu'il rebaptise Pienza —, mais il suffit de quelques années, entre 1459 et 1463, pour que le *duomo*, les palais pontifical et communal, ceux des cardinaux, et les maisons pour les pauvres soient achevés. Le cœur de la cité a été réalisé suivant les principes albertiens — parmi lesquels on trouve spécialisation des espaces, commodité et luminosité — et le *duomo* s'y impose comme l'édifice principal, la grand'place étant pensée pour que sa façade attire tous les regards. De son côté, la *loggia* du palais pontifical — qui compte le premier jardin suspendu des temps modernes, reproduction du jardin d'Eden — s'ouvre sur le Val d'Orcia : elle a été ordonnée en fonction d'un *environnement* conçu comme *décor*, disposition architecturale d'un type inédit jusqu'alors (Cardinali 1997).

D'autres projets succèdent à Pienza, mais les mécènes sont alors des guerriers, des hommes de pouvoir, plutôt que des hommes d'église. Ainsi, Federico da Montefeltro, qui fit d'Urbino, capitale de son duché, un important centre intellectuel et artistique du *Quattrocento* : il transforme la ville, par petites touches, selon les logiques introduites par la perspective. Si cette dernière sert bien sûr à l'aménagement intérieur de l'ancienne forteresse devenue palais, elle permet aussi de penser rationnellement et symboliquement l'espace comme lieu de représentation d'un ordre politique particulier : le palais, dont la silhouette rassurante domine l'ensemble, et vers lequel se trouvent amenés, inmanquablement, les regards des visiteurs, semble incarner une vision paternaliste du pouvoir. La façade de la *loggia*, exposée à la vue de tous, exprime elle aussi ce que doit être ce pouvoir : ouvert au peuple, voyant tout, mais pouvant choisir les modalités de sa propre exposition. On a donc quitté la logique du château médiéval, construit simplement là où sa défense était la plus aisée (Cardinali 1997 ; Vigato 2000).

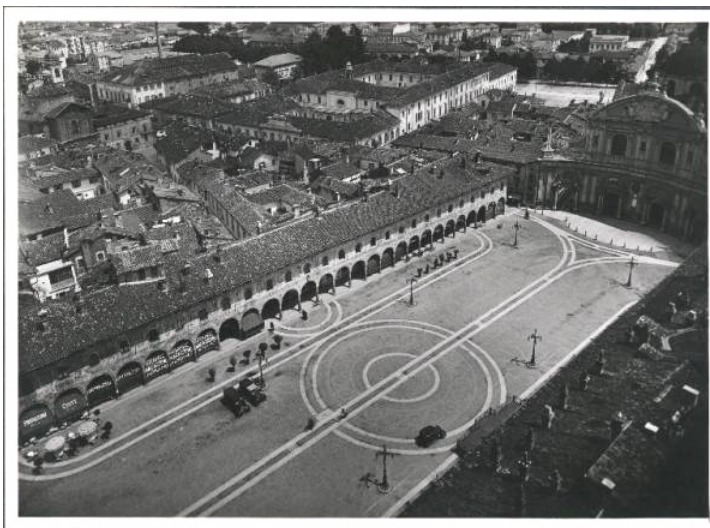
Ercole I, de son côté, lance à Ferrara, à partir de 1492, la construction de l'*addizione ercolea*, qui double la superficie de la ville. Après les réaménagements de bourgs existants (Pienza et Urbino), il s'agit là d'une nouvelle étape : construire une nouvelle ville à côté de l'ancienne. On ne se contente plus d'emprunter un certain état d'esprit à la perspective : on utilise sa méthode pour organiser tout un nouvel espace urbain. La scénographie du pouvoir déborde le simple monument pour s'exprimer à travers l'ensemble de la ville.

Ainsi, on ne pense plus les édifices séparément des rues, ces dernières ne servant qu'à en délimiter le cadre : à Ferrara, le damier fait lui-même partie de la structure monumentale. Le réseau viaire de l'*addizione ercolea*, composé de rues larges et rectilignes, inaugure un modèle qui s'exportera dans toute l'Europe et jusqu'en Russie (Cardinali 1997).

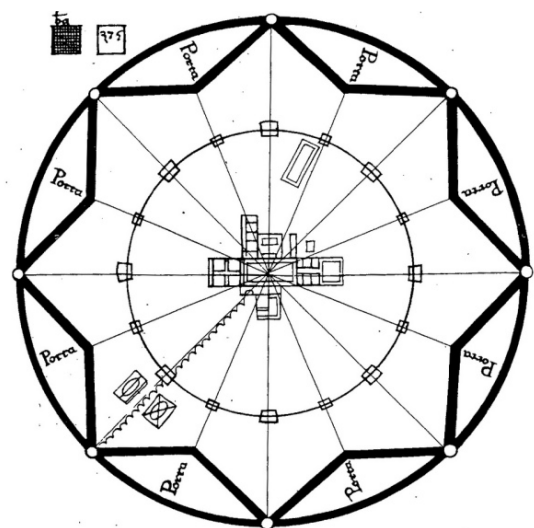
Cependant, c'est sans doute à la Place Ducale de Vigevano que l'application des principes perspectifs fut poussée le plus loin. Son aménagement, commandé par Lodovico il Moro,

est contemporain à celui de Ferrara. La précision et l'unité de l'ordonnement du lieu en font l'un des grands exemples de l'urbanisme de la Renaissance.

Mais la réorganisation d'une ville déjà existante a ses limites. Une véritable cité idéale exigerait d'être une création *ex nihilo*. C'est ainsi que le Filarète imagine Sforzinda dans son *Trattato di architettura*, rédigé dans les années 1460 : il y relate dans les moindres détails la construction d'une ville, dont la description, agrémentée de dessins, évolue entre pur réalisme et projection fantastique. On y trouve notamment la première occurrence connue d'un réseau viaire radioconcentrique. Francesco di Giorgio Martini écrivit lui aussi son *Trattato di architettura*, autour de 1480, où il expose toute une série de plans de villes — mais sans aborder la question des moyens qui permettraient leur mise en œuvre (Vigato 2000). La Sforzinda du Filarète n'est pas non plus destinée à être réalisée : elle constitue le modèle rêvé, inatteignable, d'une cité idéale parce que rationnelle. La cité véritablement idéale est celle qu'on ne réalise pas. Et si un mécène, à la façon de Pie II pour Pienza, parvient à lancer son projet, l'entreprise ne survit généralement pas à son promoteur — c'est également ce qui arriva à la ville de Sabbioneta, que Vespasiano Gonzaga avait créée au cours du 16<sup>e</sup> siècle. De plus, une cité idéale est pensée à et pour une époque précise, adaptée aux problématiques de celle-ci ; or, les époques changent, et avec elles s'évanouissent leurs utopies.



*Vigevano, Place Ducale*



*Représentations idéalisées*

Si la signification que l'on donne à cet outil a évolué, les représentations se font toujours aujourd'hui, pour leur majorité, avec la perspective inventée à la Renaissance. La grande différence se situe dans les possibilités offertes par l'informatique et la numérisation. Ayant évoqué les liens entre la perspective et l'évolution des mentalités de l'époque, il convient alors de se demander comment ces nouvelles technologies incarnent la nôtre.

Aujourd'hui, le processus de création architectural s'est démocratisé ; ce n'est plus l'autorité centrale d'un architecte, une vision unique, qui détermine l'ensemble : la conception des CGI — *Computer Generated Images*, qui servent à présenter, visualiser le projet — implique bien sûr des architectes, mais aussi des graphistes, ainsi qu'un public non-spécialiste (clients et promoteurs notamment). Tous échangent et débattent en

permanence à propos du projet à réaliser (Rose 2013). En effet, les *CGI* ne sont pas des plans ou des coupes que seuls des professionnels pourraient analyser, mais des images de ce que sera l'édifice dans son futur environnement, en situation : chacun peut alors donner son avis sur l'apparence du bâtiment, les matériaux, l'atmosphère générale qui se dégage de l'image. L'avantage des *CGI* est qu'elles sont modifiables à l'infini, en un clic ; il est possible d'imaginer, tester, visualiser le résultat de tel ou tel agencement instantanément (Houdart 2006). On n'a jamais tant représenté de cités idéales qu'aujourd'hui.

Ces représentations sont donc adaptables en fonction du contexte, du public. Et ce qu'on cherche à créer n'est pas une image ultra-réaliste, mais une atmosphère : on joue sur la luminosité, la couleur du ciel, des arbres, les personnages ajoutés pour faire «vivant»... les *CGI* associent ainsi les arts de la photographie et de la peinture (Rose *et al.*, 2014, 2015). Elles offrent finalement l'image d'un espace idéalisé auquel l'éventuelle réalisation ne ressemblera jamais parfaitement. L'important est d'assurer les apparences, faire rêver et vendre. Les mêmes mécanismes de marchandisation et de mise en scène se retrouvent de plus en plus dans nos quotidiens — ils font ainsi partie intégrante du fonctionnement des réseaux sociaux. Comme pour la perspective au 15<sup>e</sup> siècle, les représentations idéales que l'on crée de notre environnement reflètent une tendance idéologique dominante.

La grande majorité de ces images ne se concrétisent pas en constructions tangibles. Mais tous les projets n'ont pas besoin de voir le jour pour que leurs illustrations soient partagées, commentées, et qu'elles influencent nos représentations, notre façon de voir le monde. Nous avons vu que les hommes de pouvoir du 15<sup>e</sup> siècle avaient su exploiter dans un but politique les principes de la perspective, lesquels permettent en effet de décider de ce qui est visible ou invisible à l'œil du spectateur ; par extension, de ce qui est autorisé ou non, légal ou non. L'architecte de la Renaissance découpait le réel selon sa propre vision, et imposait ainsi, pour reprendre l'expression de Jacques Rancière, son propre *partage du sensible* (Rancière 2000). Les princes ont leur conception de la cité parfaite, pensée pour leur être profitable ; il est toujours intéressant de se demander aujourd'hui pour qui et pour quoi tel aménagement est considéré comme «idéal». Certaines études se sont ainsi intéressées aux *CGI* en tant qu'agents renforçant la domination culturelle occidentale dans le monde, à travers les codes et symboles qui y sont déployés.

La conception des cités idéales de demain englobe donc de nombreuses problématiques actuelles, qu'elles soient politiques — mondialisation, libéralisme, démocratisation — ou technologiques : les progrès dans ce domaine promettent de bouleverser les représentations classiques, avec le développement des modèles 3D ou de la réalité virtuelle. De quoi inspirer les concepteurs d'utopies, qui, face aux défis humains et environnementaux posés par l'Anthropocène, ont encore de beaux jours devant eux.

## **Références bibliographiques**

Arasse Daniel, 2006, *Histoires de peintures*, Folio Essais.

Cardinali Philippe, 1997, *De la ville idéale à la cité utopique, ou le désenchantement du monde*, MAFPEN Créteil, L'Utopie.

Houdart Sophie, 2006, «Des multiples manières d'être réel. Les représentations en perspective dans le projet d'architecture», *Terrain*, n°46, p. 107- 122.

Rancière Jacques, 2000, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La Fabrique Editions.

Rose Gillian, 2013, «Architectural Atmospheres : The impact of digital technologies on architectural design practice», *Visualising Atmospheres : Digital Placemaking in the 21st Century*, Londres, 19-31 août.

Rose Gillian *et al.*, 2014, «Networks, interfaces and computer-generated images : learning from digital visualisations of urban redevelopment projects», *Environment and Planning D : Society and Space*, n°32, p. 386-403 ;

Rose Gillian *et al.*, 2015, «Producing place atmospheres digitally : Architecture, digital visualisation practices and the experience economy», *Journal of Consumer Culture*, n°0, p. 1-22.

Vigato Jean-Claude, 2000, «L'architecture de la cité idéale», *Le jaune et la rouge*, n°554. En ligne : [[www.lajauneetlarouge.com/article/larchitecture-de-la-cite-ideale](http://www.lajauneetlarouge.com/article/larchitecture-de-la-cite-ideale)] (consulté le 24 juin 2016).

Source Fig. 1 : <http://www.lombardiabeniculturali.it/fotografie/schede/IMM-3a060-0000750/>

Source Fig. 2 : *Quadralectic Architecture – A Panoramic Review by Marten Kuilman*, 4.1.4.1. The Ideal City ([quadralectics.wordpress.com](http://quadralectics.wordpress.com)).

Chapitre extrait du livre **Anthropocène, à l'école de l'indiscipline** – *Editions du temps circulaire* (Institut Michel Serres)